昭和61年11月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第1号通巻1号

月刊エヌジー

NG

namco COMMUNITY MAGAZINE

やった! ついに月刊 創刊号!

11 NOVEMBER



NEW GAME 源平討魔伝

NAMCOT NEW GAME マッピーランド

特集 HOW TO MAKE ビデオゲーム ミュージック

NG namco COMMUNITY MAGAZINE

11月号 1986

CONTENTS

STAFF

Chief Editor……………蝦名規功
Editorial Director……国分香里
Editor…………………手嶋禎之
杉本郁子
Art Director……………大塚清隆
Photographer……………塚田康和
Cover Ilrustration……多賀千鶴
編集主幹……㈱ナムコデザイン課
NG編集室

※本誌掲載の写真・イラスト・記事等の無断転載・複製を禁じます。

「遊び」をクリエイトするコラム

メカニカル・デザイナー 大河原(おおがわら) 邦男(くにお)

スキューバ・ダイビングで海の中に宇宙(そら)を感じてます

ここ1年ぐらい前から、スキューバダイビングに凝っているんですよ。あれはいいですよ。泳げない人でも、体力に自信のない人でも大丈夫。

ただ、やはり素人の人がいきなり潜ろうとしたら危険です。実際、命に支障をきたす事故も起きてますからね。

それでも、いいというのはライセンスさえ取れば、安全に、そして快適に宇宙遊泳できるからなんです。

そう、海の中は宇宙(そら)なんです。お母さんのお腹の中にいるような、そんな感じがしてね。ちょうど僕の作品に出てくるモビル・スーツを着て遊泳してるような感じです。

そんな体感から世界が広がっていくのが分かります。仕事の上でも発想の源として生きてくるような気がしますし、なにしろ心の中に青くて永遠な宇宙(そら)が広がるのです。

南の島・熱帯魚・海の色・空の色・空気の色……スキューバを初めてからすべてが新鮮に僕の中に飛び込んできます。そして、それが明日への活力となっていくのです。



プロフィール

昭和?年?月?日生。東京造形大学を卒業後、オンワードを経て竜の子プロに。その後独立してメカニカル・デザイナーとして活躍。代表作は『科学忍者隊ガッチャマン』『タイム・ボカンシリーズ』『機動戦士ガンダム』。

特集

ゲームミュージックのできるまで

HOW TO MAKE VIDEO GAME MUSIC?

今、ゲームミュージックはとっても元気！　のびのび生き生きしてるでしょ？　何しろ以前はゲームの一部でしかないと思われていたものなのに、最近は一人歩きしているんだからね。でも、この魅力的なゲームミュージック、いったいどんな人たちが、どんなふうに作っているのかな？　今回はＮＧが、こんな疑問にお答えしちゃいましょう。



現在、ナムコのミュージックスタッフは、ＺＵＮちゃん、ヒロくん、のり坊の３人。彼らの共通点はやはり、小さな頃からピアノを習っていて、音楽とは切っても切れない生活をしてきたってことだね。見事、ナムコで才能を発揮している彼らにいろいろ話をしてもらいました。

●ＺＵＮちゃん

大学で音楽を学んでいたので、音楽関係の仕事につきたいなあと思っていました。

ニャームコに魅せられてナムコに飛び込んじゃったけど、その時はこんな仕事があるなんて知らなかったなあ。

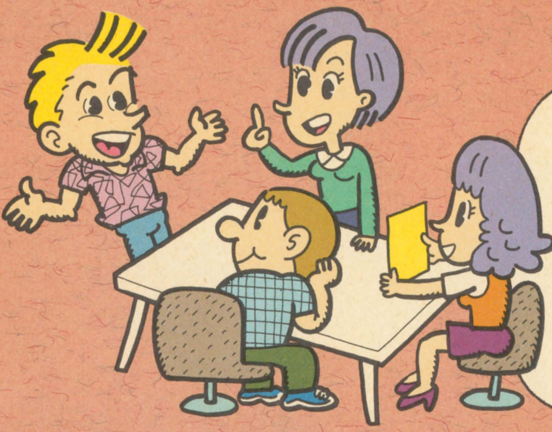
好きな楽器はピアノとチェロ。最近はジャズをよく聞きます。ゲームミュージックを作っていてとっても楽しいのは、キャラクターの動きに音をつけて、ゲーム全体が生き生きしてきた時。逆にたいへんなのは、限られた時間の中で、いかにそのゲームの雰囲気に合った曲を作るかってことですね。

これからは、音楽が主役になったゲームなんかも作ってみたいし、ゲーム以外の音楽のプロデュースもしてみたい。夢がたくさんありすぎて困ってしまうのです。

〈作品・ドルアーガの塔、ディグダグII、スカイキッド、トイポップ、他〉



こうして ゲームミュージックができるのだ！

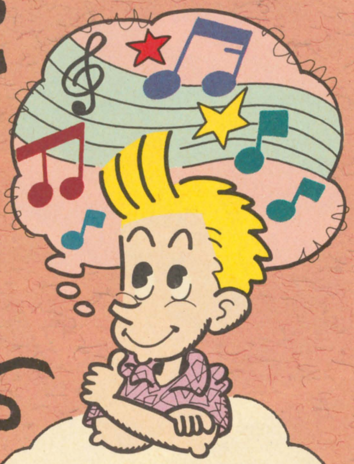


1 スタートは企画会議だ

ゲーム作りは、まず企画担当者が「今度はこんなゲームを作ろう」と提案するところから始まる。そして企画者は、音楽担当は誰、グラフィック担当、プログラム担当は誰、というようにメンバーを選び「企画会議」というのを開くんだ。そこで企画者は、みんなに自分の意図を説明し、話し合いをする。

この段階では、まだまだ大枠しかなく、具体的なゲームはこの後メンバーが各自、自分のパートを進めていくうちに、できていくんだ。

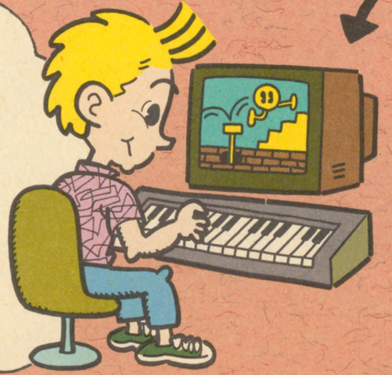




2 イメージをふくらませる

音楽担当に選ばれ、話を聞いたら、まず曲のイメージをいろいろと考えてみるんだ。

「このゲームは、コミカルで楽しい曲でいこう！」と決めると、そんな感じの曲を探して、たくさん聞いて、いろいろ研究するわけなんだ。



3 ゲーム画面を見て曲が浮び出す

イメージをふくらませているうちに、ゲームのほうは着々と進み、キャラクターの動きができ上がる。これを見せてもらうと、ピンとくるんだ。「あっ、こんなリズム・メロディーがピッタリだな」なんてね。そして、まず効果音をつけ、それからBGM（バックグラウンドミュージック）を考えるんだ。

●のり坊

僕の両親は音楽の教師でした。だから幼い時から音楽には親しんできたんです。中学時代はブラスバンド、高校時代はオーケストラ部に入っていて大学時代はロックバンドを組んで、ライブハウスに出演していたんですよ。そういう経験はみんな仕事に生きています。今、仕事はすごくおもしろいですね。

これからのゲームミュージックは映像音楽として、映画のサウンドトラック的な展開になるんじゃないかな。できれば将来、僕はビデオゲームで一つのテーマを持って、武道館あたりで音と映像のどでかいイベントをやりたいと思ってます。また、源平討魔伝は、一つの音楽作品としてぜひ一枚のレコードにしたいですね。

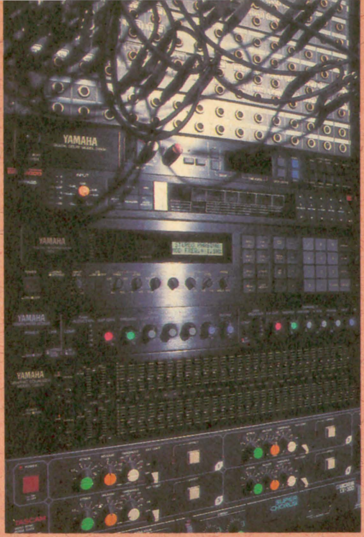
〈作品・モトス、サンダーセプター、バベルの塔、源平討魔伝、他〉



〈VGM豆知識〉❶

ファミコンゲームと、アーケードゲームの音楽は、全然密度が違うよね。その理由は、ファミコンソフトだと、音は3音しか使えないのに比べて、ナムコのアーケードゲームだと、ナムコオリジナル・カスタムICにより8音も使えるからなんだ。たとえば、ファミコンソフトの3音中、1音を効果音に使ってしまうと残りの2音しか音楽に回わせない。ところが、アーケードゲームは、効果音に2音とられても残りは6音もあり、これで3音の和音が2つも作れることになる。この差は大いよね。

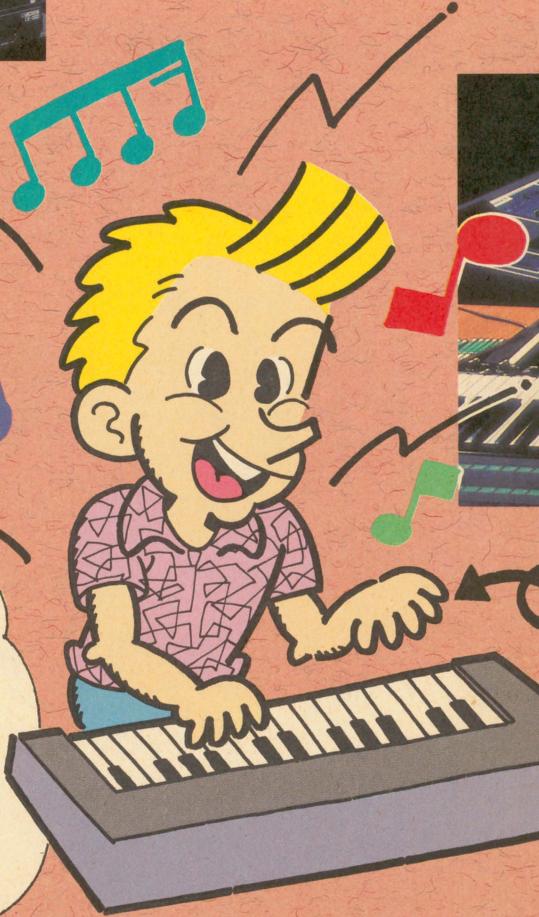
(でも、ファミコンは音が少ないだけかえって腕の見せどころでもあるんだよ。HIRO)



〈VGM豆知識〉❷

さて❶で8音と解説したアーケードゲームの音だけど、最近は、これがもっとずーっと多くなってきた。それは「FM音源」のせいなんだ。「FM音源」のICを加えたことで、従来のようなコンピュータ独特のピコピコ音ではなく、普通のシンセサイザー音楽にとても近いものになったんだ。最近のナムコの作品では、サンダーセプターや源平討魔伝がそれ。実に美しいサウンドになっているよ。



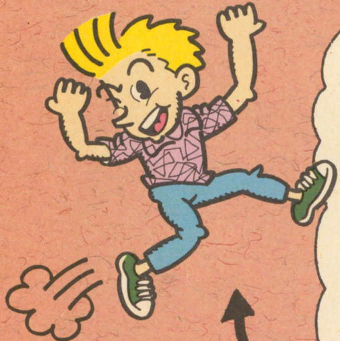


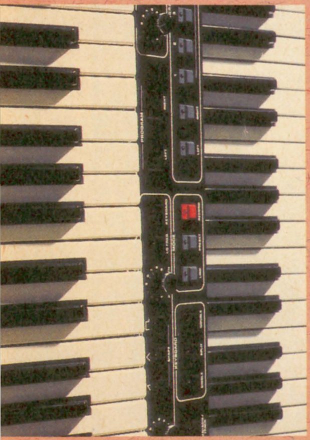
4 さていよいよ作曲だ!

メロディが浮んだら、——まずシンセで演奏してみる。それからテープに録音するんだ。これを企画の人に聞いてもらい、意見を聞いて直したりする。それからゲームの面に合わせて展開して何種類かの曲ができ上がるんだ。そして、最後にデータにして、プログラムに組み込んで、やっとキャラクターと共に生きる音楽となるんだよ。

5 なんだかんだで、ついに完成!

いろいろもめて、やり直して、苦労の後についに完成!その爽快感(そうかいかん)はやっぱり最高だね。





●HIROくん

4歳からクラシックピアノを始め、中学にしてシンセサイザーに飛びつき、高校の時にロックを究め、大学でジャズをかじる——というのが大ざっぱな音楽経歴です。

中学の頃からバンド活動を通して色々な音楽をやってきたので、好きな音楽もジャンルを問わないですね

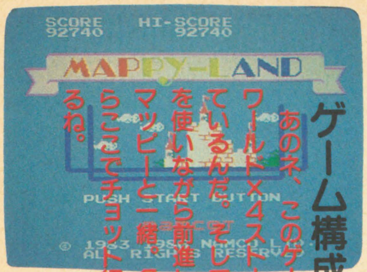
ただ、シンセサイザーに関しては、、始めたのも当時としてはかなり早い方で、今でもちょっとうるさい・・・ですよ。そこいらへんの知識は今の仕事でもずいぶん役に立ってますし。

ゲームミュージックを作る上で大変なのは発音数とか波形とか、色々な制限のある中でいかに限界ろ超えた作品超えた作品を創るかというところです。効果音ひとつにしてもけっこう悩んだりしますからね—どうしても思い通りの音が出なくて。

でも苦労してサウンドをつけてそのゲームの世界が一段と活き活きとして見えた時は、本当にうれしいですよ。

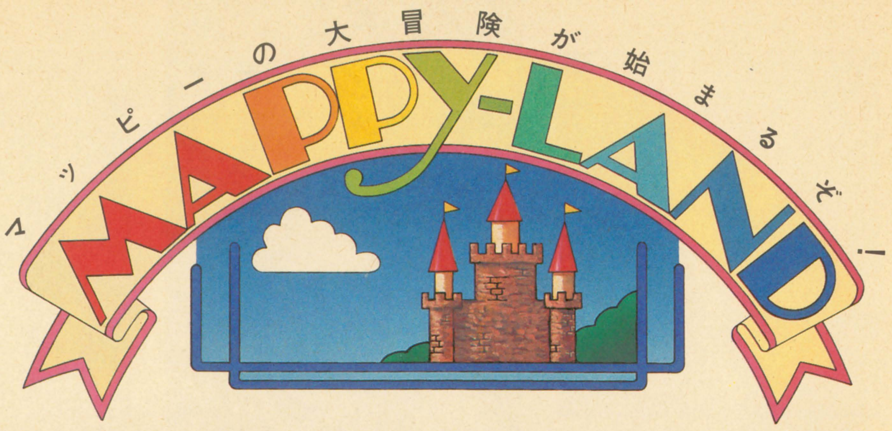
今後はよりエンターテイメントに徹したゲームミュージックを制作しつつ、レコードに、コンサートにと色々な活動をしていきたいですね。

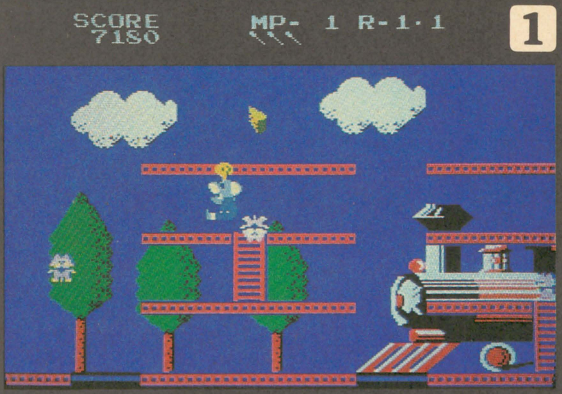
〈作品・ナムコのプロモーションビデオの音楽、スターラスター、ワルキューレの冒険〉



ゲーム構成

あのネ、このゲームは基本的に8ワールド×4ストーリーで構成されているんだ。そして、トランポリンを使いながら前進していくのは前作マッピーと一緒。多彩な面があるからここでチョット紹介することにするね。

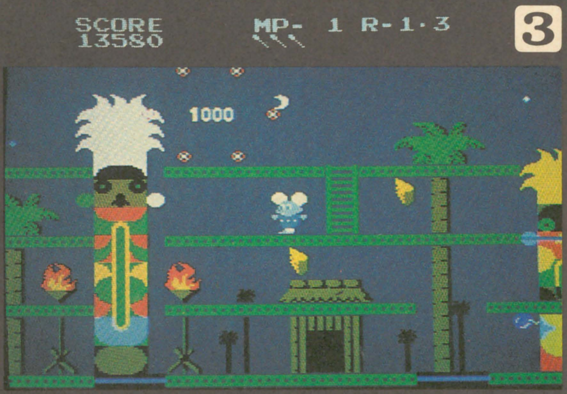




◆ストーリーの1エリアは**レールロード・タウン**だ。背景もその名のとおり汽車の絵だしね。そして、ここでの武器は滑車キック。ニャームコたちを一つに集めて一気にクリアさ。



◆2エリアは**ウエスタン・ワールド**。まるで西武劇の中を遊んでいるようだよ。ここでの武器は、パンチングボール。上手に使って敵をふっ飛ばしちゃおうぜ。



◆3エリアは、**トロピカル・ワールド**。南国ムードあふれるこのエリアは、花火を使ってニャームコたちを、やっつけちゃうんだ。使い方は2種類あるぞ!!



◆4エリアは**ジャングル・ワールド**だ。ここのエリアで注意しなくちゃいけないのは空中トランポリン。ツタにつかまるのも難かしいし、時には落っこちちゃうことも……。

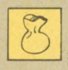
今日は、マッピーの恋人・マピコさんの誕生日です。マッピーはたくさんのプレゼントを買い込み、彼女の住む「マッピーランド」のお城へ行くのを楽しみにしていました。

そのウワサを聞きつけたのが悪戯(いたずら)小僧・ニャームコ。彼は子分のミューキーズたちを従えて、マッピーが買い込んだプレゼントを奪い取り、マッピーランドの8つの街に隠してしまいました。さあ、大変。約束の時間はもうすぐです。マッピーは無事プレゼントを取り返し、マピコさんの住むお城へ到着することができるのでしょうか？

足止め武器もあるよ！



ネコジャラシ
この武器はミューキーズだけを足止めするのに有効なんだよ。



マタタビ
これを使うと、ミューキーズたちが気絶しちゃうのさ……。



小判
ネコに小判。だから……アトは自分で考えて使ってみてネ。



サカナ
サカナは猫の大好物だから、目の前にあると、当然………だよネ。

ゲーム内容

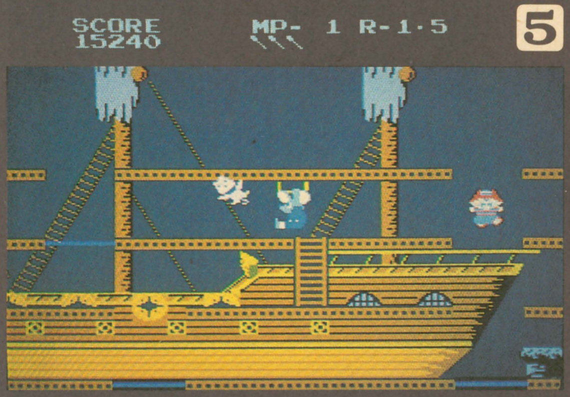
レールロード・タウンだ！ ウエスタンワールドだ！ ……と、マッピーの行く先は色とりどり。チーズを集めたり、指環を集めたりの道のりは敵がイッパイ……ムーどうしよ？ それでも大丈夫。マッピーには色々な武器があるのさ。ネコジャラシにマタタビ、小判に、そしてサカナ。これらを取りさえすれば百人力。

その上、背景にはたっくさんの隠し武器があるんだ。でも、気を付けなきゃいけないのがトランポリン。連続して4回はずむと破れちゃうから、よーく考えて進もうネ。それとね、ナイショだけど、背景の絵の中にだって入れちゃうよ……。



11月下旬

ハードケース
1MROM（メガ）搭載で新発売



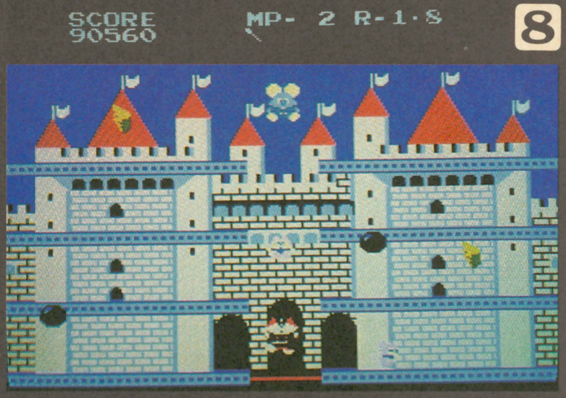
◆5エリアは**パイレーツ・ワールド**。そう、海賊船の中だ。ムー何やら無気味な面だね。でも大丈夫。ここまで進んできたキミなら、楽にクリアできるさ……。



◆6エリアはナ・ナ・ナント、**ゴースト・タウン**。そう、死の街なんだ。コワイヨーなんて言ってないで、勇気を持ってクリアしようね。



◆7エリアは**セブンス・アベニュー**だ。いよいよラウンドの最後に近づいてきたって感じだね。ドツキン棒を使って最後のエリアまでミスしないようにクリアしようぜ。



◆8エリアは、いやーとうとう最期のエリアですよん。マヒコさんもお待ちかね。でもどうやって城の中に入ったらいいんだろうな？ 自分で考えてネ。



MSX版『ドルアーガの塔』ついに発売！ 4500円

いやーMSXユーザーのみんな、待たせちゃってゴメン。ついに、MSXにも本格派ロールプレイングゲームの登場だよ。

はみ出し情報

●ハミダシ情報その2
ボードゲーム第3弾はドラゴンバスターに決定！ 詳しくは次号でね。

GOODS

そろそろ街は、秋色に染まっているけど、NGはヤル気に燃えている。
そんなナムコの、一番元気な、キャラクター「パックマン」。彼がそばにいてくれるだけで、気分は最高。



PAC-MAN



パックマンフロートキーホルダー(赤・青・白・黄)
◀ポケットに手を入れた時、優しい手触りでカギのありかを教えてくれます。(350円)





パックマン　カンペンケース
▲授業を受けるためのカンペンケースじゃない。友達に見せびらかしちゃえ!(350円)

パックマンレポート用紙
▲どんなやっかいな授業にでも、パワーエサを得たパックマンのように挑戦!!(200円)



パックランド下敷
◀夢の国を描いた下敷で、タイクツな授業を明るく、楽しくするのは君だ!!(200円)



パックマンTシャツ(L・M・S)
◀秋になっても、胸に熱い心。体に元気。よ～し、外で遊びまわろうか!(1,800円)

オモチャ屋グッズ

お待たせ! 「ナムコ・グッズが欲しいけど、ボクんちの近くでは手に入らないよ～」と、悩んでいたキミ。とうとうおもちゃ屋さんで手軽に入手できるグッズが出たヨ。
これからもドンドン増やしていくつもりだから、お楽しみにネ。



スカイキッド下敷　200円



バベルの塔下敷　200円



ワルキューレの冒険下敷　200円



スーパーゼビウス下敷　200円



'87ナムコットカレンダー　1,000円

namco

ナムコオリジナルグッズ 入手方法

①品名と写真をよく見て、注文する商品と数を決めたら、その合計金額を出します。さらに郵送手数料を合計金額に加えます。

②郵便局へ行き「振替用紙」をもらい、下記のことを必ず記入して下さい。

口座番号……東京5-93008
加入者の欄……㈱ナムコ
振込者の欄……あなたの住所・氏名・電話番号
裏の通信欄…注文商品・個数・サイズ・合計金額

③記入が済んだら、振替用紙を窓口へ出してお金を払います。商品は2～3週間位で届きます。

※現金書留および切手による受付はしておりません。

お問い合せ先
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5㈱ナムコ
キャラクター商品係
TEL (03)756-2311

郵送手数料
商品代金 5、000円以下の時 400円
商品代金 5、001円以上の時 700円

通販グッズ


ソルバルウキャラクターキーホルダー 350円


ギルキャラクターキーホルダー 350円


マッピーキャラクターキホルダー 350円


ゼビウスポストカードセット(6枚組) 300円


モトス下敷 200円



パックマン・トレーナー(L・M・S) 3,900円



トイポップ下敷 200円


ドルアーガ下敷 200円


グロブダー下敷 200円


マッピーTシャツ(L・M・S) 1,500円



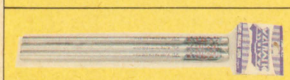
ナムコキーホルダー 1,000円



スカイキッドシール 200円



ゼビウス缶ペンケース 500円


ゼビウス鉛筆(3本セット) 200円


ゼビウス消ゴム(3個セット) 200円



ゼビウス定規(15cm) 150円

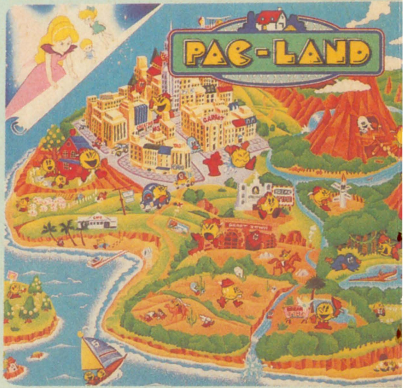


ゲームロゴタイプステッカー 400円


ゼビウスTシャツ(フリーサイズ) 2,300円



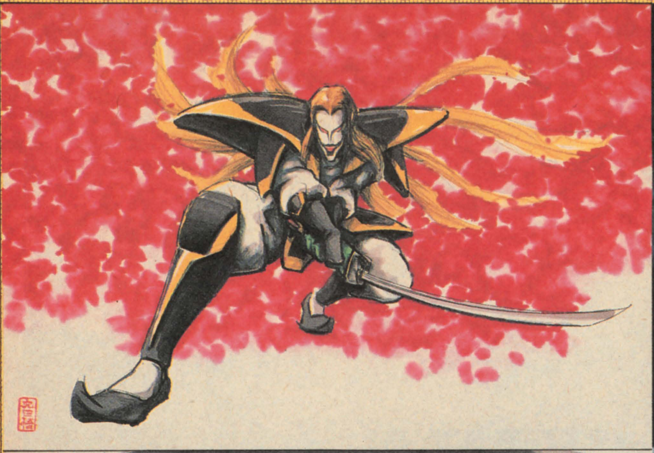
パックマンキャラクターキーホルダー
▶ソフトビニール製で、小さくて、かわいい。大事なカギのお守りにしてね。(350円)



※なお、これらの商品につきましては、通信販売を行いません。ご了承ください。

?
(なんだろな)
NOW PRINTING
200円


魔伝
おのれ頼朝
われ地獄より甦りたり
目指すは京……そして鎌倉
平家復讐絵巻（へいけふくしゅうえまき）
建久三年（一一九二年）
闇は来たれり









闇の源を頼朝といふ
頼朝　あまたの魔族をひきいて地を征す
対せし平家の者ことごとく討たれ
壇の浦に沈みたり
天帝　現世の乱を大いに憂い
三途の渡守安駄婆に命じ
平家の亡者よりひとりの豪の者を選ぶ
その名を平景清といふ
景清　ぷれいやなる異次元の者の布施により
地獄よりよみがえりたり
安駄婆はいふ
諸悪の王　頼朝を倒すには
曲玉　剣　鏡の三種の神器の他に
正しい心が必要じゃ
ひたすらに信心を忘れなさるな
よいな、信心じゃぞ……

●源平討魔伝は、ゲームの歴史に残る名作と言える作品です。今回はそのオリジナルキャラクターをご紹介しました。時代考証を超え、新しいデザインで再現した日本美の世界をぜひ、味わってみてください。

●さて、このゲームの主人公、平景清は、平家一門の双壁と称されている猛将の一人で、実在していた人物。壇の浦で生きのびた景清は、頼朝に復讐するため鎌倉へ向いましたが、あと一歩のところで捕えられ、土牢に投じられてしまいました。頼朝は、景清の忠勇を惜しんで降伏を勧めましたが、景清はこれを断り、自ら食を断って、二十日の後に餓死しました。時は一一九六年のことです。

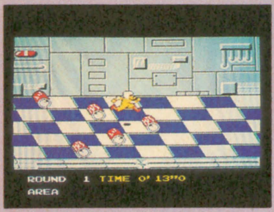
●平家の子孫であるゲーム企画者T氏は、この景清に心魅かれ、その無念の思いを果たすべくゲームを作りました。あなたには景清の声が聞こえますか。

ナムコット緊急特報

みんなお待ちかねのFCカセットが年内にぞくぞくと登場だ！！

METRO-CROSS

あのメトロクロスがFCになって新登場！



12月中旬
新発売予定

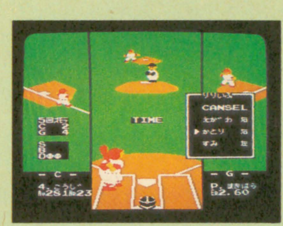
お待ち〜！　メトロクロス・ファンのみんな、ヤッタゼ。ナムコはついにFC移植を成功させましたヨん。スケボーに乗ってカンをケリ飛ばし、ジャンプ台で、前進する興奮がついに家庭に！　内容は落ちてないかって？　そんなことナイヨ!!　逆にスケールアップしてるくらいなんだ。

特長1：いうまでもないけど、スリルとスピードにあふれたゲーム展開だね。

特長2：ジャンプがハンパじゃないゼ。そして、これがスケボーの元祖なんだ。

プロ野球ファミリースタジアム

プロ野球の興奮がそのままFCに！



12月中旬
新発売予定

プロ野球ファンのみんなお待たせ、いよいよシーズンの開幕だよ。エッ!?　ペナントレースはもう終わったって？　ジョーダンじゃないよ。このファミリースタジアムがあればシーズンオフなんてないのさ。

特長1：ランナーによって足の早さが違うから、W球団なんか、スポーツカー・トリオで走りまくっちゃうこともできるんだ。

特長2：ピッチャーだって人間。長い回数を投げつづけると球速が落ちてくるんだ。

特長3：守備もコンピューターまかせ、なんてことはない。全部プレイヤーが操作するんだ。これはチョット難しいゾ!!

まだまだあるぞ！ナムコット新作FC

？　？

ムフフフ……企業秘密で詳（くわ）しいことは教えらんないけど。年末から、年始にかけて、とびっきりのオモシロ・カセットがでるから、楽しみにしててネ。



ハードケース
1M（メガ）ROM搭載
4900円
絶賛発売中



SUPER XEVIOUS ガンプの謎

㊙情報こおなあ

㊙情報 その1

さーて、よく読んでもらいたい。まだクリアできないキミのための、とっておきの情報だ。アノネ、まず第一のポイントはエリア12なんだ。ここを普通に通過してしまうと、まずクリアーは無理だろうな。ここはネ、最初の出口を出ずに、次の敵を倒して2番目に現われる出口から出るんだ。そうすると、マップにあるように、12—1、12—2、12—3というエリアに行けるから、そこでスーパーザッパーを取ってパワーアップするのがコツなのさ。

第2のポイントは、エリア19。ここではあることをしないとザップされてしまうから気を付けようね。それでは健闘を祈る……。

㊙情報 その2

スーパーゼビウスには、パスワード機能が付いているのを知っていたかな？

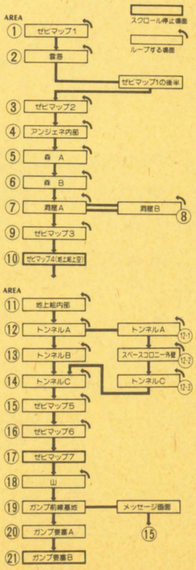
パスワード画面の出し方は……。

プレイヤー1の十字ボタンを上・下・左・右の順に押し、次にAボタン、Bボタンと押します。ここで次に挙げるパスワードを入力してみてください。

A4—6974、A7—1797
A9—5328、A11—3580
A12—6541、A15—3024

ほら、面セレクトが出きたでしょ。はい、それでは今回の㊙情報を終わります。

ガンプまでのマップ進行表だ！



元気新聞 創刊号

元気新聞 11月号
昭和61年11月1日発行（毎月1回1日発行）
通巻1号
昭和61年10月1日NG特別編集許可

NG創刊号　元気新聞　“我ら、元気スタッフ”

うに編集長 	オヤジ 	バベてつ 	S子 
ついに月刊第1号の発行、やったぜ!! あまりのイメチェンに驚いたかな？　今回からは妙な3人引き連れて、頭は痛いがガンバルぜ。元気新聞をよろしくね。	んーとなあ、オイラ、こんな自己紹介みたいの、苦手でよ。まァ、オイラみたいな性格は、すぐに分ってもらえっだろー。これからヨロシクな。	他の3人とちがって、どーして僕だけ人間じゃないかってゆーと、実は、僕にも分らないんだ。体は、岩でできてるけど、心はとっても暖いンだョ。	コンニチワ！　〒係のS子です。いじわるな子、暗い子、元気な子弱虫、マジな子、みんな寄っておいで!!　本根で話せば仲よくなれるわ。S子の本性はバカな子です。

雑貨屋



元気新聞、アタマのこのコーナーは、このオヤジが担当する『雑貨屋』でィ!!　何でもかんでも取りあげてやるぜ。
今回は、今までのNGに来たハガキから選んでやったけど、どれもこれも元気が足りねェ！　骨のあるヤツはいねェのか？
まあ、グチを言ってても始まんねェから、そろそろ店を開けるとすっか。ちょいと寄って見ていきな!!

○こんにちは、私は中一のワルキューレにあけくれている女の子です。この間、お父さんが銀色の五百円玉ぐらいの大きさのコインを見せてくれました。
「これ〝ナムコ〟って読むのか？」というので、よーく見ると……わーい愛しのナムコの文字。
んなわけで、そのコインは私の大切な宝物になりました。
ところでこのコイン。いったい何に使うものなのですか？

加西市　石田カイ（13歳）

♣それはね、ナムコランドなんかでよく見かけるコインゲームのコインなんだよ。

バベてつ

♠……オイラ、見たことねェぞ……。

オヤジ

○NGにひと言。本来こういうのは、「タダ」だぜ～、ふつう～。
オレらは毎日ナムコ直営店で多大な金払ってるのによ～。その直営店には大した部数はこねーしよ～。そんだから急いで行っても発行予定日にはないしよ～。
とにかく手数料とるんじゃねー、ついでにゆう送料も。
おいナムコ　もうかってんだろ？　ちくしょ～全台50円にしろ～ランク下げろ～。
ついでにナムコゲーム。くだらねーんだよー。ゲーセンに置ける物じゃねーよー。げんぺーとーまでんは少しマシだけどよー。だじゃれの国の『まじんはひまじん』ってなんだよー、くだらねー。
もーちょっとましになってくれよ。もうかってるからって安心してるから、だからマニアの間で「ボクはナムコファンです」という人がいないんだよ～。今はセガ、カプコン、コナミの天下なんだよ、わかってる？
ナムコグッズつくるひまあったら、立派なゲーム作れ！「ナムコランド」なんて子供が多く来るロケーションは、オール50円にするのが常識だと思うよねー。
NGも全然ゲームにかんけいないマンガをのせるようになったとは、もう終わりだな……
もうプロレスなんかのせんじゃねーよー。ただCM見せたいだけかー。
さいごにオレはVG2連合市原支部長だぞー。ゲーメスト買えー。

市原市　和田康彦（16歳）

♣絶句！…………。

バベてつ

♠こらーっ!!　おまえ16歳だろ。漢字使えよ。それにな、文章の終わりが全部「ー」ばっかしじゃねェか。もっとシャキッと書けよな。だが、おまえの言うことも少しはわかる。確かにゲーム代ってのはバカにならんからな。それとNGはゲーム専門誌じゃないんだ。何が終わりだ。冗談じゃねー。

オヤジ

♥今、おもしろいゲーム作りにがんばってるから、ナムコファンをやめないでね。

S子

○ぼつ、ぼくは見てしまった。家にお坊さんが来て、お経をとなえ終えたところ、ナ・ナント、ずた袋（だと思う）の中から「ワルキューレの冒険のカセットが出てきたのです。もしかしたらナムコこのお坊さん。もしかしたらナムコファンなのでしょうか？
ちなみに、お坊さんが木魚を叩くスピードは1秒間に3回でした。

大阪市　村上浩司（14歳）

♣まちがいない！　ナムコファンだ。1秒間に3回、正確に木魚を叩くところが怪しい。だって、お経も「ナ～ム～…」で始まるんでしょ、ネ。

バベてつ

♠オイラ、お坊さんにゃ、弱えーんだよ、。

オヤジ

（人参^{キャロット}たちの言葉）

千葉三越わくわくランド オープン

曇り気味な朝を迎えた9月27日、わくわくランドは開園を前に、神主さんを招いてお払いをしてもらった。そのかいあってか、午前10時の開園時間になると、空は晴れ渡り、わくわくランドは陽の光に生命を与えられ、遊びに来た元気な子供たちを、あたたかく出迎えることが出来たんだ。



『千葉三越わくわくランド』。この名に聞覚えがある人もいるんじゃないかな。だって前にNGで紹介したことがあるもんね。

そのわくわくランドが、9月27日改装オープンしたんだ。

場所は、国鉄千葉駅から駅前ビル街へ歩くこと約5分。でっかい三越デパートが見つかったらあとは簡単！ 屋上目指して、まっしぐらに上がれば、太陽の光をいっぱい浴びた、大きなアメニティースペース。そう我らがわくわくランドが、様々なマシンで君たちを迎えてくれるよ。

わくわくランドに入った君たちを、まず驚かしてくれるのは、園内全体をぐるりと囲んだマッピーシャトル。不思議な宇宙旅行をマッピーの案内で途中、色んな出来事が君を待ってるぞ。

そのマッピーシャトルの下を走るのが、パックマントレイン。こちらはパックマンが道案内。おとぎの国へシャトルに乗って大爆発だ。

この乗り物には切符が必要だけど、3枚つづりの回数券が売られているから、そっちの方が得だよ。

こーして話してると、大型マシンばかりみたいだけど、そんなことはありません。

わくわくランドの大目玉は、何と言っても「フアフア」とアスレチック施設。君たちが、ここで元気な姿を見せてくれれば、わくわくランドはもっともっと楽しい広場になってゆくからね。 待ってるよ！



千葉三越	
住　所	千葉市富士見2-6-1
ＴＥＬ	0472-22-4946
場　所	国鉄千葉駅中央口より徒歩5分
営業時間	AM10:00～PM6:00 月2回火曜 休

キャロット日記

——ナムコ直営店、雑記帳より——

〈九州〉 スコーレタウン

きしゃん何^{なん}がスーパーチャイニーズや！ オレはバトルシティーが好いとうったい、久々に来たら、赤かゲーム機は、両方ともスーパーチャイニーズに！ 片方だけでも残せ！

（1人用でバトルシティー十四万点の男）

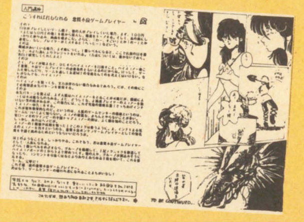
〈中部〉 星ケ丘キャロットハウス

スライムの絵描き歌

♬おだんご1つありました。よ～く見るとスライムだ。♬おしまい。

（無記名）





〈関西〉 ビッグキャロット京都

やーっと、サンダーセプター全面クリアでけた…、40万点とちょい。あーまたやるものがへった。

PS サンダーセプターってネーム入れるのに、スペース打てないのよね。くそっ！ ARAになってしまった。

（SUPER AR）

源平討魔伝の、ポスターの真中にいる人、顔を見たらだれかに似てませんか？ そう、デーモン小暮に似てますよね。

（BOBBY）



CN&幕の内 嵐の対決

ハーイNG読者の皆さん、はじめまして、私どもは、京阪神のゲームファン（ナムコファン？）が出している「CARROT NETWORK（略称CN）」という情報誌なのです。

この度、全国の皆さんにも、このハチャメチャなノリを楽しんでいただけるようになりました。

今回は誌面の都合で内容はご紹介できませんでしたが、次回からは、超カゲキなコーナーで、お会いできると思いますので、ヨロシクお願い致します。

P.S. 幕の内には負けないぞ!!

（担当・年頃のMEGU♥）

というわけで、あの幕の内がついに、NGに乱入してしまうという、実にどうも恐ろしい事態になってしまいました。

そこで、「幕の内って何？」って方の為に。今を去る2年前の7月、静岡県の某キャロットから突如発生し、またたく間に、東海、北陸・甲信の中部全域を征服した、キャロット新聞なのです。

現在までに27回の発行回数を誇り、歴代編集者は、全て女性という、ナムコでも珍しい情報紙だったのです。

ところが今では、野郎ばかりになってしまい、ここらでまた、昔のような栄光を、取り戻そうと必死なのです。

次号からの、我々の活躍を見ていて下さい。

（担当・㋙）

よせ鍋
キャロット店員の言葉

ビデオで楽しさ百倍！　　　　庄交モール

山形県鶴岡市駅前にある「庄交モール」2Fナムコランドでは、入口正面のモニターで映画、アニメ、プロモーションビデオ等を常時流しているので、ゲームをしないお客様にも好評だ。

そんなわけで、ナムコファンがいっぱい集まってくるんだ。

旅行に来たときは寄ってくれ！　楽しいゲームが待ってるぜ!!　（庄交モール　店長）

常連と仲良しNo.1　ビッグキャロット京都

この店のカウンターは、おもしろい。弁当を食べる人、マンガを読んでる人、店員と楽しく話をしている人、と色々な人が集まってくる。

また、ヘッドホンをつけてプレイしている人たちもいる、これは、何と全てのゲームに、ヘッドホン端子がついているからなんだ。

これなら、ゲームに熱中出来るね。

この店は、店長、常連が、気軽に声をかけてくれるのを待っている店なんだ。

絶対に、来て良かったと思う店なんだ。

（ビッグキャロット京都店員一同）

みんなのお父さんでありたい　　PCパーツボックス

全国のNG・ナムコファンの皆さん、こんにちは、九州のお父さんだよ。

パーツボックスは最もアットホームな店だよ。

制服のおまわりさんも、お父さんの息子のようなもので、悪いお客さんがいないように、毎日巡回してくれているので、とっても明るく楽しく遊べるお店だよ。

店内はいつも、楽しそうな笑い声で、いっぱいだ。

来る人はみんな、父さんの子供だから、みんな兄弟だね。

（PCパーツボックス店長）

TOPICS
トピックス★トピックス　トピックス★トピックス

初の親善ソフトボール試合　甲府で行われる

ナムコ軍団VSボボロ（善光寺CH常連チーム）、試合はナムコ軍の先攻で始まった。

初回、ボボロの投手・石原（中3）から先取点を取った喜びもつかのま、その裏にすぐ逆転されたナムコ軍団は、3回、気合いの入った猛攻を見せた。

打者一巡。大量7点である。

しかし、ボボロは簡単にはくじけない。7回までに執念で同点へと追いついた。

が、そのパワーも延長8回には燃えつき、ナムコ軍の攻撃をかわせず、2点のひらきをつめることが、出来ぬまま、バットをグラウンドに、休ませた…。

「ご苦労さん」

だが、ボボロの選手の顔に悔いは無かった。

「子供たちの真剣なまなざし、何事にも全力でぶつかる気持を育てていくことが、我々ナムコ社員の、本当の役目ではないでしょうか。」とはナムコ軍名取監督

本当にいい親善試合でした。

回	1	2	3	4	5	6	7	延長	
ナムコ	1	0	7	2	1	0	1	3	15
ボボロ	4	0	0	2	2	0	4	1	13

●メンバー表

ナムコ軍団	
監督	名取　愛一（甲府事務所）
主将	角田　明徳（PC甲府中央）
1	東条　秀幸（甲府事務所）
2	小林　正彦（善光寺CH）
4	小沢　岳夫（甲府事務所）
5	小佐野博畿（善光寺CH）
6	村上　恒弥（PC甲府中央）
7	伊東　修　（大丸富士見）
8	片山真太郎（大丸富士見）
9	鈴木　教成（朝日町CH）
	大西　温海（大丸富士見）

ボボロ	
監督	鈴木　茂　（善光寺CH）
主将	野中　勝洋（高1）
1	石原　学　（中3）
2	佐野　実　（高1）
5	鉱室　昌義（高1）
6	代永　義美（高1）
7	依田　勝巳（高1）
8	代永　○○（高3）
9	一瀬　貴史（高1）
	菊池　秀明（善光寺CH）

バベてつの ゲームセンターだよん
のこおなあ

★大船キャロットの巻★

バベ、バベ（ぼくの歩く音ダヨ）…と、やってきました『大船キャロット』。第一印象は、ともかく明るくて広かったな。

そうして店内を見渡してみると、ゲーム通らしき集団が……。

「ねえ、キミたち、いつもここに集まってるの」とカールク話しかけてみると、彼らはアノ有名なECMのメンバー。ヤ、ヤ、ヤバイ。ぼくは、ナムコの社員だけど、ゲームは、からっきしダメ。もし、専門的な質問されたらどうしよう…。読者のみんなだって『ZENJ』とか『APAPA』というスコアネームを見たことあるんじゃない？　コワイな～。

でも、実際はとっても楽しいゲームフリーク。ZENJさんなんか、ゲーム音痴のぼくに、イシターをていねいに教えてくれたしね。

そう、ここの大船キャロットは、こんな楽しい仲間たちでいっぱいなんだ。

店長さんも「理想のゲームセンターは、公園のような、誰もが集える場所」――と、胸を張って言ってくれました。

ここの自慢は、6台のピンボール・ゲームと、ゲーム機の点検の良さ。それに、楽しい友達がいっぱいいる、ということかな。ゲーム熟達のコツは、大船キャロットへ行くこと。わかったかな。



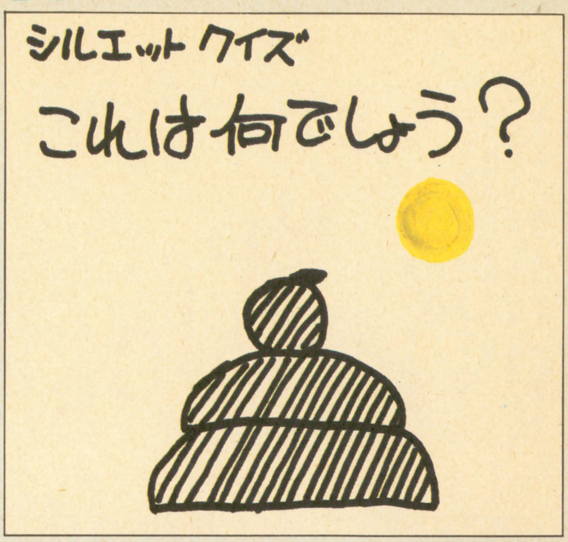
大船キャロット	
住所	神奈川県鎌倉市大船2-16-45
TEL	0467・47・4814
店長	山本純一
場所	東海道線大船駅中央口より徒歩5分
営業時間	PM9:00～PM10:00　年中無休



S子の決



A

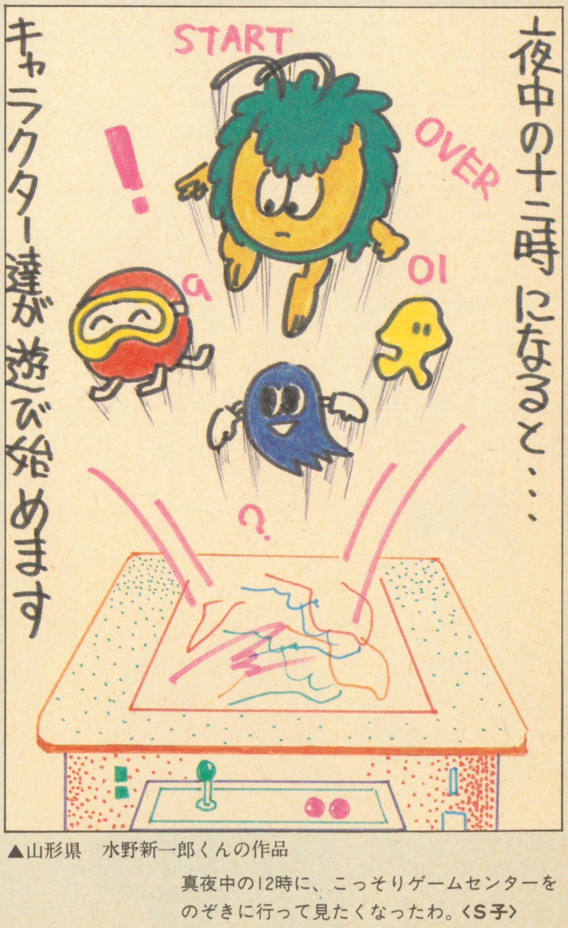


▲広島県　永田哲也くんの作品
答えはスライム２匹とみかん。



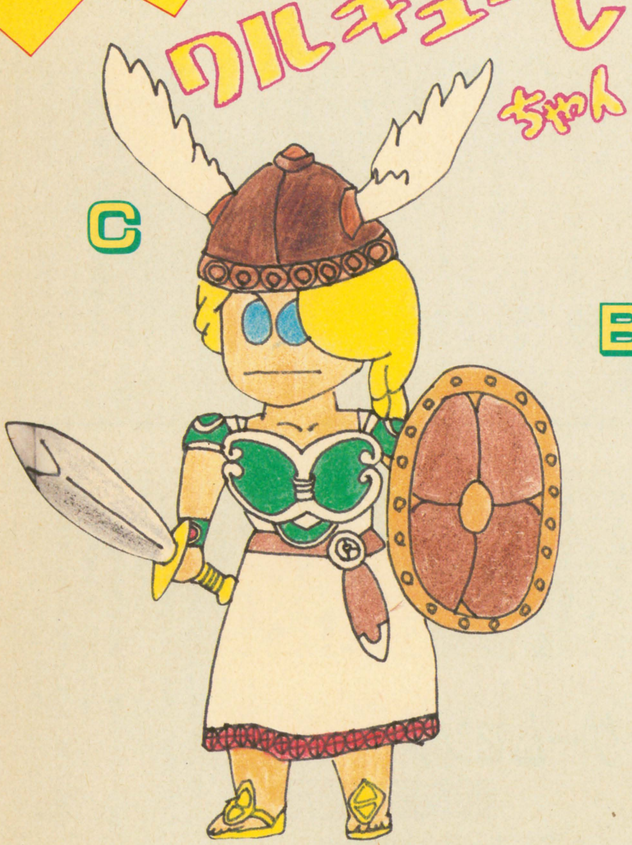
（星の王子様が描いた「ゾウをのんだウワバミ」が大人たちには帽子にしか見えなかった。）
遊び心の豊かな君だったら、ある日突然、お供えもちが動き出す瞬間が見れるはず。〈S子〉

B



▲山形県　水野新一郎くんの作品
真夜中の12時に、こっそりゲームセンターをのぞきに行って見たくなったわ。〈S子〉

C



▲東京都　加藤千晶
本当のワルキューレは、こんな肝っ玉かあさんみたいにたくましい女の子なのかも…。
〈S子〉

●うに編集長採点表〔S子編〕

	夢	遊	笑	愛	技	計	総計
A	2	8	9	0	0	17	60
B	8	8	0	5	3	22	
C	5	3	6	7	2	21	

元気

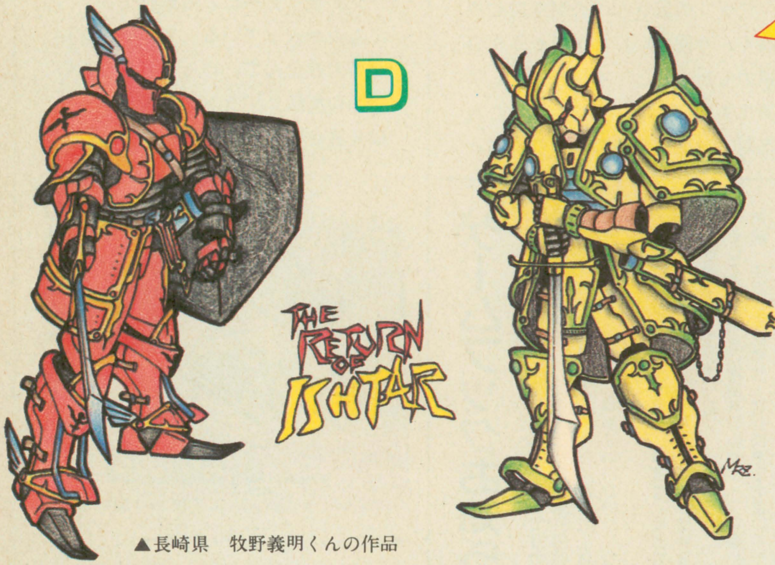
新

バベてつ ザ 対



みなさんから送られてくる楽しいお便り。今回はどれを載せようかなーと迷っていると、バベてつとS子がやってきて、自分の選んだ作品を載せろと言ってゆずらない。こうなったら両方出して、対決させてしまえ！　と、うに編集長は考えた。みんなはどっちが好きかなー？！

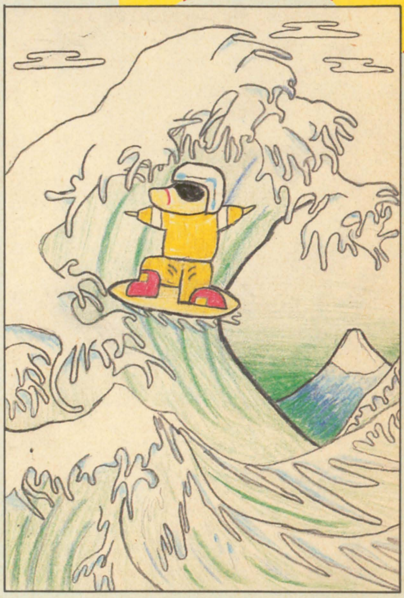
D



▲長崎県　牧野義明くんの作品

ややっ。これは強そうなナイト達だね。こんな奴が相手だったら、カイもギルもバイタリティーがいくらあっても足りないね。今度はもっと楽しい絵を待ってるよ。〈バベてつ〉

E



▲長野県　浮世絵こぞうくんの作品

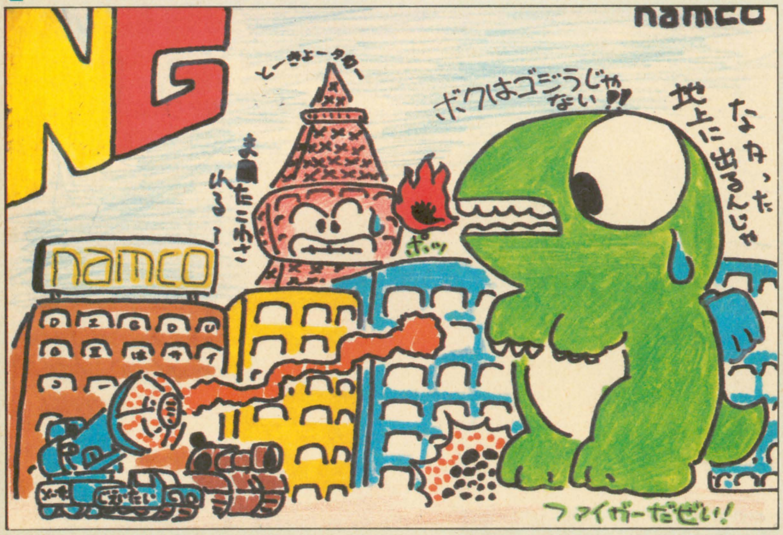
ど～ん！　ロードランナー、富嶽三十六景を行く。このパロディが分るかな。〈パベてつ〉

F

これはまた、大きなファイガー。自衛隊の武器はオキシジェンデストロイヤーかな。

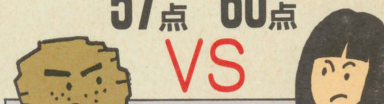
▼三重県　岡本　充くんの作品

〈バベてつ〉



57点　60点

VS



よって、S子の勝ち～～ィ

さーて、判定はこのうに編集長がやりました。　全体に元気がないな～。

イラストだけじゃなく、おもしろいものなら何でも送って！

それから、バベてつ希望には㋩、S子希望にはⓈとイラストの裏、又は写真の裏にハッキリ書いてね。

判定…うに　担当…バベてつ、S子

●うに編集長採点表〔バベてつ編〕

	夢	遊	笑	愛	技	計	総計
D	5	0	0	0	10	15	57
E	5	8	5	0	6	24	
F	2	5	5	3	3	18	



聞



ナムコプロモーションビデオ集「ナムコの伝説」

ナムコの開発スタッフ自らが制作したこのプロモーション・ビデオの数々は、今まで公開されるチャンスが少なかったために、一部のマニアのみが知る幻の存在だったんだ。でも、ファンの皆さんの公開を望む声は高く、今回ついにビクターさんのご協力もあって、一本の作品として商品化することになりました。これは絶対、ファン必見のビデオだよ。

ビデオソフト「ナムコの伝説」
内容①ドラバス②バラデューク③ギャプラス④T of D⑤源平討魔伝（計約30分）VHS・β ¥4,900 VHD ¥3,800（10/5発売）

ビクターからのナムコVGM・LP第2弾、ナムコット「ゲーム ア・ラ・モード」が9/21に発売された。

この作品、ほとんどがナムコミュージックスタッフとナムコグラフィックデザイナーによる制作で、とっても力（りき）が入っている。ライナーノーツの内容なんて、めったと聞けない「制作裏話」。ファミコンファンには見逃せない魅力のLPだぞ！

ナムコット「ゲーム ア・ラ・モード」



ナムコット「ゲーム ア・ラ・モード」
〈ビクター〉LP SJX・30312 ¥2,800 CD VDR・1285 ¥3,200 カセット VCH・10365 ¥2,800（9/21発売）

NG投稿規定

月化にあたって、NGの投稿規定を設けることになりました。といっても、どうってことない規定なんだけどさ、でもキッチリ守ってネ。エット、**内容は何でもOK。採用分には景品を差しあげます。それに①住所②氏名③年齢④電話番号を必らず忘れずに書いて送ってきてくださいね。** **NG編集室。**

ゲームブックお知らせ

ゲームブックファンの皆さん、お元気ですか？待望のドルアーガの塔2「魔宮の勇者たち」が10月31日いよいよ発売。1巻を早々にやりおえて、待ちくたびれた君、さあ、次なる冒険がはじまるぞ!! 準備はいいかい？ 今のうちに本屋さんに予約しておけば万全だ。

ただし次の5名はプレゼント当選者ですので、買わなくても大丈夫。ラッキー!!吉井信宏君・井上貴博君・前田健志君・高橋雅貴君・佐野真一君。

そして引き続き3巻目をプレゼント。官製ハガキに氏名・年齢・住所・電話番号・次回作希望を書いて〒146大田区矢口2―1―21「ドルアーガの塔3巻目」係まで応募して下さい。クルスはどうなったのか？ メスロンはどこにいるのか？「船」とは何か？ 様々な期待にこたえます。読みごたえ抜群。

NGファンアンケート

つぎの質問にハガキでお答えください。アンケートの集計をもとに、今後のNGに役立てたいと思います。

①今月のNGで、おもしろかった企画を3つ挙げて下さい。
②今月のNGで、おもしろくない企画を3つ挙げて下さい。
③NGの記事をどう思いますか？
④何かNGでやってほしい事は、ありますか？
⑤最近のナムコゲームをどう思いますか？
⑥これからのナムコゲームに期待するとしたら何ですか？

※なお、アンケートに解答してくださった中から、抽選で毎月10名様にNG特製㊙グッズを差し上げます。

NGゲームランキング・ベスト10

業務用		FC用
源平討魔伝	1位	ワルキューレの冒険
リターンオブイシター	2位	スーパーゼビウス
サンダーセプター	3位	バベルの塔
ドルアーガの塔	4位	ドルアーガの塔
ギャラクシアン	5位	スターラスター
パックランド	6位	ゼビウス
ホッピングマッピー	7位	スカイキッド
グロブダー	8位	ディグダグII
ニューラリーX	9位	ワープマン
ポールポジション2	10位	スーパーチャイニーズ

――と、今回は私の独・断・と偏・見・でランクをつけてみました。

次回からは、みんながオモシロク感じたゲーム（業務用とFC用と）を1位から3位までハガキに書いて送ってね。（ナムコ以外のゲームでもいいんだよ）

送られたハガキの、それぞれ1位に10点、2位に5点、3位に3点という具合に点をつけ、それを集計してランクをつけ、この場で発表します。

みんなのおハガキだけがたよりだから、たくさんの応募待ってるね。

担当 うに

NG 月刊 創刊号
昭和61年11月1日発行
●発行
株式会社ナムコ
NG編集室
〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎ 03-756-2311

NG郵送方法変更のお知らせ

NG発行日は毎月25日。全国のナムコ直営店か玩具店で入手してください。直接ナムコに申し込む場合は定価150円＋郵送料50円の200円分切手を同封して「NG○月号お届け」係まで送ってください。宛先は左記のNG編集室です。注バックナンバーは受けつけておりません。ご了承ください。（最新号のみ）



がんこ職人
子どものころ
とってもこわかったオヤジ
理屈なんて通らない
がんこなオヤジ
ぼくが悪さをしたとき
オヤジのでっかい手が
飛んできた
ホッペタもオヤジの手も
とっても熱かったな
「べらんめ"仕事しろい"」
今になって
オヤジって職人だったんだな
——と思う
ナムコ　デザイナー
穴田　悟
頑
がんこ職人
© NAMCO
※全国有名百貨店・玩具店にて2,300円
絶賛発売中!!

月刊NG 十一月号 昭和六十一年十一月一日発行(毎月1回1日発行)第一巻第一号通巻1号
編集人 山下正 発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2―1―21 株式会社ナムコ 電話(756)二三二一
一五〇円

